



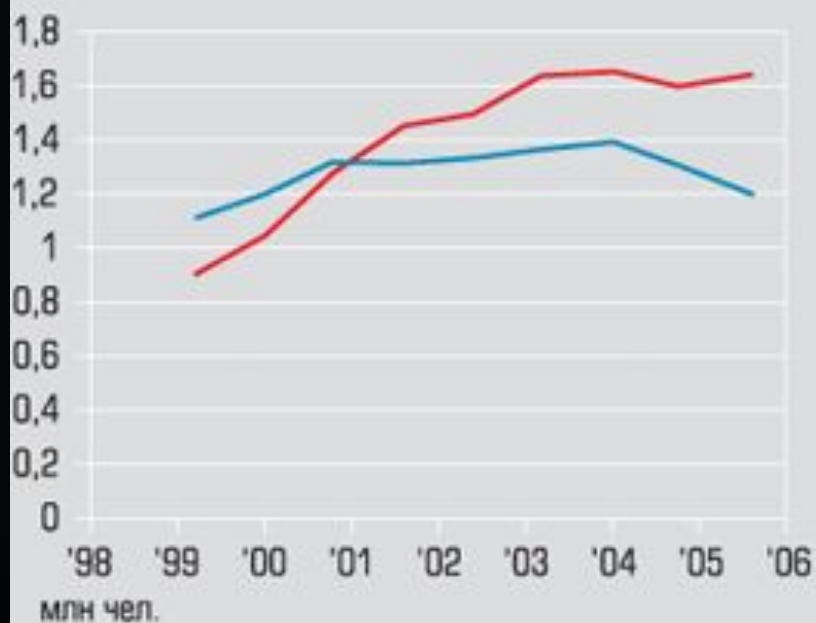
МУЛЬТИМЕДИА, ИНТЕРНЕТ И НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Андрей Коротков

*д.э.н., заведующий кафедрой управления системой бизнес-процессами
Школа ИТ-менеджмента АНХ при Правительстве РФ*

ДИНАМИКА ПОСТУПЛЕНИЯ ВЫПУСКНИКОВ ШКОЛ В ВУЗЫ В РОССИИ

Выпуск из школ и прием в вузы График 2



■ Выпуск из школ

■ Прием в вузы

Источник: Росстат. Россия в цифрах

МИР ИЗМЕНИЛСЯ НЕ ТОЛЬКО С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ – ДРУГОЙ СТАЛА СИСТЕМА ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ

- Несколько лет назад, с целью изучения потребительского спроса, компания Lego провела обширное исследование рынка, выявившее, что хотят на Рождество современные дети от 5 до 12 лет:

Англия

Велосипед
Одежда
Книги
Спортивная одежда
Игры (компьютерные)
Часы
Конструктор Lego
Компьютер
Спортивный инвентарь
Нинтендо Wii

Япония

Электронная записная книжка
Беспроводной телефон
Текстовый редактор
Индивидуальный телефон
CD-плеер/приемник
Кассетный магнитофон
ПК
Факс
Телескоп
Мини компакт-плейер
Электроорган

ФОРМЫ КУЛЬТУРЫ СОУЧАСТИЯ, ХАРАКТЕРНЫЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

- **Аффилиация** – участие в онлайн-сообществах и социальных сетях, таких как Friendster, Facebook, MySpace, Odnoklassniki.ru, Vkontakte и др.
- **Совместное управление знанием** – работа в командах с целью решения актуальных проблем и создание коллективных форм знания (*Wikipedia, виртуальные игры, «спойлерство»*)
- **Самовыражение и тиражирование** – создание новых креативных форм интерактивного взаимодействия, таких как блоги, зины, цифровое искусство, подкастинг, вебкастинг и др.

ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

- Изучать качества лидеров, которые добиваются успеха в средах, содержащих характеристики новой среды бизнеса, но существующих в виртуальном пространстве и являющихся потому предельно распределенными
- Самые интересные примеры бизнеса можно найти в среде наиболее удаленной от системы управления – мире многопользовательских онлайн-игр
- Здесь люди принимают различные роли, принимают решения и сотрудничают свободно. Среди множества анонимных игроков выделяются лидеры, которым может быть не больше 13
- Соединительной тканью этого сотрудничества является нормирующая культура самой игры
- В Китае около 100 тыс. человек зарабатывают себе на жизнь, играя в многопользовательские онлайн-игры и затем продавая своих персонажей и виртуальные активы более обеспеченным западным игрокам

НОВЫЕ НАВЫКИ, КОТОРЫМ НЕОБХОДИМО ОБУЧАТЬ ДЕТЕЙ, НАЧИНАЯ С ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ, В НОВОЙ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СРЕДЕ

- **Игра** – способность экспериментировать с окружающей информационной средой посредством мультимедиа
- **Представление** – умение адаптировать новые навыки и возможности с целью импровизации и новых открытий
- **Моделирование** – умение интерпретировать и конструировать мобильные модели реальных ситуаций
- **Приведение к соответствию** – умение классифицировать, переформулировать и наполнять новыми жизненными смыслами игровые медиа-конструкции
- **Многозадачность** – умение «мониторить» и приводить к необходимым стандартам различные модели и детали
- **Многоуровневая познавательная способность** – умение взаимодействовать с различными интерактивными инструментами, заставляющими работать воображение
- **Коллективное знание** – умение создавать общую базу опыта и знаний на основе сравнения его с чужим опытом ради достижения общей цели
- **Критическая оценка** – умение оценивать и анализировать различные информационные источники
- **Трансмедийная навигация** – использования различных историй и сюжетов, а также инструментов мультимедиа для создания уникального контента
- **Сетевая адаптивность** – умение искать, обрабатывать и синтезировать информация в Сети;
- **Переговоры** – умение «путешествовать» по различным сетевым сегментам и социальным сообществам, выявляя необходимую информацию из различных интерактивных сред и в различных, в том числе и альтернативных формах



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ



Андрей Коротков

Советник высокого уровня Глобального Альянса ООН за ИКТ в целях развития

Korotkov@itmane.ru